

# KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PERMAINAN BOLA VOLI SISWA KELAS XI TKR 2 SMK DARUSSALAM SUBAH

Adil Amrillah<sup>1</sup> dan Osa Maliki<sup>2</sup>

Email: [adilamrillah2000@gmail.com](mailto:adilamrillah2000@gmail.com), [osamaliki04@gmail.com](mailto:osamaliki04@gmail.com)

Universitas PGRI Semarang

## Abstract

The problem studied in this study is how the use of a learning model using games, namely Teams Games Tournament, is able to improve students' volleyball game learning outcomes. SMK Darussalam Subah class XI TKR 2 and find out the effectiveness of the Teams Games Tournament model. This research uses quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with the type of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all students of class XI TKR 2 SMK Darussalam Subah with a sample of 25 students. The method used in this research data collection is observation, test (pretest-posttest) and documentation. In this study, the instrument used was a multiple-choice test that had been tested for validity, reliability, level of difficulty, and discriminatory power. Based on the research that has been carried out by the author, the results of the calculation of the average pretest value are 70.4 then the average posttest value is 86. From the results of the t-test calculation with  $dk = 24$  and the real level, the value of  $t_{table} = 2.063$  is obtained. , the results of the calculation of the t test obtained the value of  $t_{(count)} = 8.117$ . Because  $t_{(count)} > t_{table}$  is  $8.117 > 2.063$ , so the hypothesis can be accepted. So it can be concluded that Teams Games Tournament learning is effective in improving the learning outcomes of volleyball game material for students of XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. The suggestions that can be submitted are that Teams Games Tournament cooperative learning can be used as a fun and active learning and can help students to improve their understanding of the material when it is given to be studied.

**Keywords:** Learning outcomes, Teams Games Tournament, Volleyball.

## Abstrak

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan model pembelajaran menggunakan game yaitu *Teams Games Tournament* apakah mampu meningkatkan hasil belajar permainan bola voli peserta didik SMK Darussalam Subah kelas XI TKR 2 dan mengetahui keefektifan dari model *Teams Games Tournament* tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah dengan sampel 25 siswa. Metode yang digunakan pada saat pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, hasil perhitungan data perhitungan rata-rata nilai *pretest* yaitu 70,4 kemudian rata-rata yang didapat nilai *posttest* yaitu 86. Dari hasil perhitungan uji t dengan  $dk=24$  dan taraf nyata maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,063$ , hasil perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 8,117$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,117 > 2,063$ , sehingga hipotesis dapat diterima. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam peningkatan hasil pembelajaran materi permainan bola voli peserta didik XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. Adapun saran yang bisa disampaikan yaitu pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan dalam memahami terhadap materi saat diberikan yang akan dipelajari.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *Teams Games Tournament*, Bola voli.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah sebuah pembelajaran suatu pengetahuan sebagai upaya dalam membangun kondisi belajar dalam proses pembelajaran supaya semua siswa dapat aktif menumbuhkan kecakapan dirinya agar mempunyai kemampuan spiritual pengendalian diri, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang sekiranya diperlukan dirinya, masyarakat dan tentunya bangsa dan negara (Ysh, 2017). Sedangkan Pendidikan jasmani yaitu bagian penting dari sebuah proses pendidikan. Sehingga pendidikan jasmani itu bukan hanya sekedar dekorasi yang ditempel pada program sekolah saja, namun pendidikan jasmani merupakan bagian yang penting dari pendidikan (Nur, 2016).

Menurut Sanjaya (2016) dalam pembelajaran terdapat model dalam proses memberikan materi kepada siswa salah satunya pembelajaran kooperatif, yaitu jenis pembelajaran melalui suatu sistem yang dibuat kelompok atau dibuat tim, tim tersebut berjumlah empat hingga enam siswa yang memiliki kondisi suatu keahlian atau potensi akademik, jenis kelamin, suku, ras yang tentunya berbeda (heterogen). Menurut pendapat penulis bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dengan cara berkelompok untuk saling berinteraksi atau belajar bekerja sama dengan anggota satu timnya, agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai variasi serta model yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran menggunakan game (*Teams Games Tournament*). Dengan diterapkannya suatu pembelajaran menggunakan game yaitu model TGT atau *Teams Games Tournament*, maka siswa tentunya lebih antusias dan semangat saat mengikuti pembelajaran di sekolah sebab didalam proses pembelajarannya ada teman dimasing-masing kelompoknya yang nantinya akan saling bekerjasama dalam mendiskusikan serta pada saat menyelesaikan sebuah pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*, maka siswa akan lebih antusias dalam mengikuti suatu pembelajaran karena didalam proses pembelajarannya terdapat kelompok-kelompok yang nantinya akan saling bekerjasama dalam mendiskusikan serta mengerjakan tugas atau suatu persoalan yang dibagikan oleh guru.

Bola voli merupakan olahraga menggunakan bola yang dimainkan secara beregu menggunakan bola sebagai alat permainannya. Permainan bola voli dimainkan dengan cara memantulkan bola menggunakan tangan, lengan atau anggota badan lainnya, peraturannya maksimal tiap regu atau tim dibatasi melakukan sentuhan sebanyak tiga kali. Dalam memainkan bola voli yaitu dengan dipukul atau dipantulkan dari satu lapangan ke lapangan lain yang dibatasi oleh net sebagai pembatas. Permainan bola voli bertujuan untuk mengumpulkan poin hingga memperoleh poin kemenangan melalui penggunaan sebuah teknik dasar bola voli dan pelaksanaan taktik dalam permainan (Nur, 2016). Adapun teknik dasar bola voli yang perlu diketahui dan dikuasai oleh siswa antara lain: teknik *passing*, teknik *smash*, teknik *block*, teknik *service*. Pada pembelajaran teknik dasar permainan bola voli peserta didik masih merasa kesulitan saat melangsungkan praktik teknik dalam bola voli, sehingga kegiatan belajar materi bola voli menjadi tidak maksimal.

Hasil belajar adalah akibat yang akan diterima seseorang sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan suatu perubahan yang ada pada diri seseorang yang belajar. Perubahan yang diperoleh merupakan hasil dari seseorang yang melakukan proses belajar yang berupa perubahan pengetahuan seseorang, pemahaman materi, sikap pada diri seseorang, perilaku, keterampilan serta kecakapan. Perubahan merupakan hasil belajar yang bersifat menetap pada diri seseorang dan memiliki potensi atau kesempatan untuk dapat berkembang lagi (Lestari, 2015). Untuk dapat mengatakan bahwa sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil, maka setiap guru memiliki pandangan masing-masing yang sesuai dengan filsafatnya. Dalam upaya meningkatkan atau mengembangkan hasil belajar siswa, pembelajaran menggunakan game (*Teams Games Tournament*) dapat membantu guru saat menyampaikan materi permainan bola voli yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Materi Permainan Bola Voli Siswa Kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. Dalam desain ini terdapat tes awal yang disebut *pretest*, sebelum diberikan

perlakuan pada peserta didik. Oleh sebab itu hasil perlakuan bisa diketahui bertambah akurat, karena bisa membandingkan terlebih dahulu kondisi sebelum diberi perlakuan. Desain pada penelitian ini bisa digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2010).

Populasi adalah suatu wilayah atau jumlah keseluruhan yang terdiri obyek/subyek yang memiliki sebuah ciri-ciri tertentu yang disesuaikan oleh peneliti agar dipelajari terlebih dahulu dan kemudian akan cari dikesimpulannya (Sugiyono, 2013). Semua peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK Darussalam Subah merupakan populasi dari penelitian ini. Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang diteliti yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel yang diambil harus betul-betul mewakili dari populasi itu sendiri. Sampel dari penelitian ini yaitu kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti yang berbentuk apa saja agar dapat dipelajari kemudian dapat ditemukan informasi tentang hal tersebut, selanjutnya ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Terdapat dua variabel didalam penelitian ini adalah, variabel bebas yang diberi simbol X dan variabel terkait yang diberi simbol Y.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah proses yang paling penting dalam penelitian, sebab tujuan dari penelitian yang paling utama yaitu memperoleh sebuah data. Peneliti tidak akan mendapatkan sebuah data yang sesuai atau memenuhi standar data yang diterapkan jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang baik (Sugiyono, 2010). Data yang hendak digunakan pada penelitian ini merupakan cara agar bisa mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan game yaitu model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses pengumpulan data penelitian ini ada beberapa teknik yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Observasi ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan penelitian, dalam kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati serta menemukan data di beberapa fakta mengenai hal yang berhubungan pada kondisi kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah dalam belajar menggunakan

sebuah pembelajaran menggunakan game (*Teams Games Tournament*) dan hasil proses belajar peserta didik.

#### **b. Tes**

Dalam penelitian ini tes yang akan digunakan adalah dengan sebuah lembar soal tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda yang akan diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai yaitu kegiatan *pretest* dan kegiatan *posttest* yang nantinya bisa diberikan setelah peserta didik diberikan perlakuan dalam proses belajar atau akhir pertemuan. Pemberian tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti proses belajar dalam pembelajaran dilakukan oleh pendidik.

#### **c. Dokumentasi**

Dalam penelitian ini juga diperlukan sebuah dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti dilapangan. Dokumentasi tersebut diperoleh pada saat penelitian yang dilakukan di SMK Darussalam Subah, berupa data nama peserta didik, sampel penelitian, serta foto yang diambil disaat proses belajar mengajar berlangsung.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

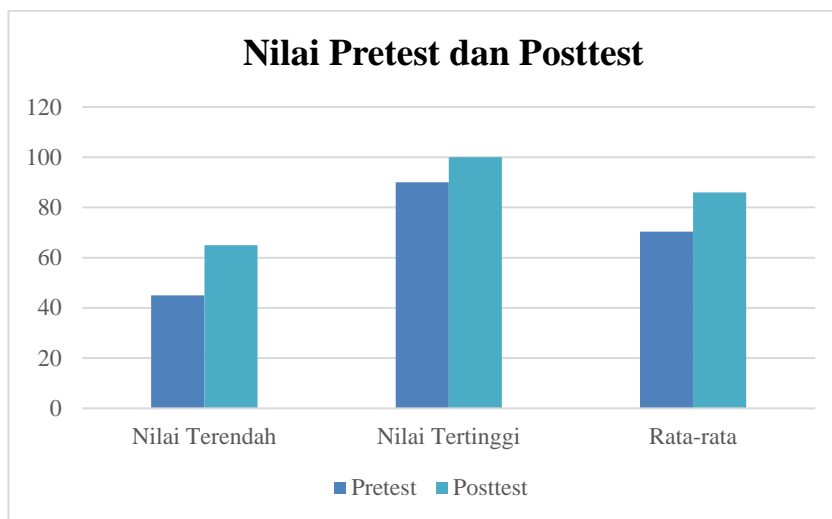
Penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 hingga 9 Agustus 2021 di kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. Penelitian dilakukan dalam 3 kali pertemuan menggunakan pembelajaran menggunakan game atau *Teams Games Tournament*. Tiga pertemuan itu dengan rincian pertemuan pertama untuk melaksanakan *pretest* dan pengajaran materi sejarah bola voli dan sarpras bola voli, pertemuan kedua untuk pengajaran teknik dasar bola voli dengan menggunakan permainan, pertemuan ketiga untuk melaksanakan *posttest*. Penelitian dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran dengan siswa secara langsung. . Adapun data yang diperoleh pada saat penelitian bisa dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1

Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Terendah	45	65
2.	Nilai Tertinggi	90	100
Rata-rata		70,4	86

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)



Gambar 4.1 Diagram

Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest*. Dimana *posttest* diberikan setelah para siswa diberikan perlakuan dengan permainan menggunakan model *Teams Games Tournament* terhadap permainan bola voli. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Pada proses belajar mengajar dengan menggunakan model TGT atau *Teams Games Tournament* semua siswa lebih semangat, antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Serta ketuntasan hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Pada hasil *pretest* atau tes awal terdapat 11 siswa yang tuntas dan 14 siswa tidak tuntas, kemudian pada hasil *posttest* atau tes akhir terdapat 23 siswa yang tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Dalam penelitian ini diperoleh data yang bisa dilihat dalam tabel 4.2:

Tabel 4.2

Presentase Ketuntasan Peserta Didik

No	Hasil Belajar	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas
1	<i>Pretest</i>	11%	14%
2	<i>Posttest</i>	92%	8%

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh hasil belajar *pretest* presentase ketuntasan 11% siswa yang tuntas dan 14% siswa tidak tuntas. Pada ketuntasan hasil belajar *posttest* presentase ketuntasan 92% tuntas dan 8% tidak tuntas. Maka dengan demikian terdapat peningkatan presentase ketuntasan hasil tes akhir *posttest* setelah diberikan perlakuan sebuah permainan menggunakan model *Teams Games Tournament*, selama penelitian berlangsung, kemudian peneliti juga melakukan observasi nilai *afektif* (sikap) peserta didik dalam merespon pembelajaran. Data yang didapat dalam penelitian bisa dilihat dalam tabel 4.3:

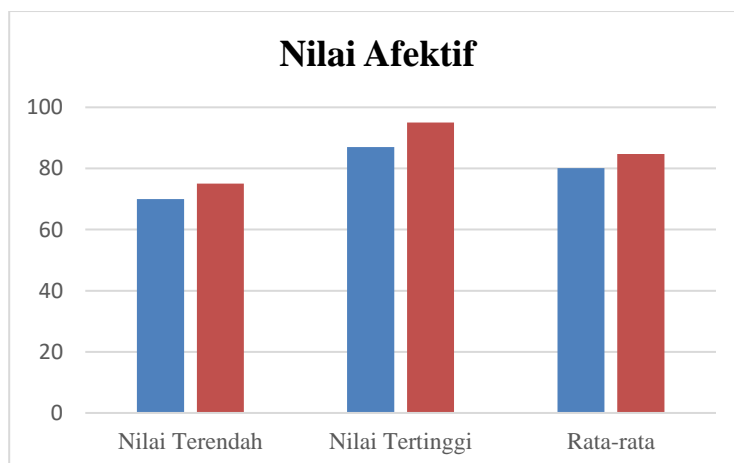
Tabel 4.3

Hasil Nilai Rata-rata Aspek Afektif

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai Terendah	70	75
Nilai Tertinggi	87	95
Rata-rata	80.08	84.76

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat perbedaan dari nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata disetiap pertemuan. Nilai terendah pertemuan pertama diperoleh 70, nilai tertinggi diperoleh 87, dan nilai rata-rata diperoleh 80,08 kemudian nilai terendah pertemuan kedua diperoleh 75, nilai tertinggi diperoleh 95, dan rata-rata diperoleh 84.76. Dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif terhadap peningkatan nilai afektif peserta didik. Rekapitulasi afektif peserta didik selengkapnya ada pada diagram 4.2:



Gambar 4.2 Diagram

Rekapitulasi Nilai *Afektif*

Berdasarkan diagram 4.2 pada hasil observasi saat dilakukann penelitian dapat diketahui peningkatan aspek afektif dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Dimana pada pertemuan pertama diperoleh nilai terendah 70, nilai tertinggi diperoleh 87, dan nilai rata-rata diperoleh 80,08 sedangkan pertemuan kedua nilai terendah diperoleh 75, nilai tertinggi diperoleh 95, dan nilai rata-rata diperoleh 84.76. Selain mengobservasi nilai *afektif* peneliti juga mengobservasi nilai psikomotor yang meliputi teknik-teknik dalam permainan bola voli yaitu *service*, *passing* dan *smash*. Data yang didapat dalam penelitian bisa dilihat dalam tabel 4.4:

Tabel 4.4

Nilai Psikomotor

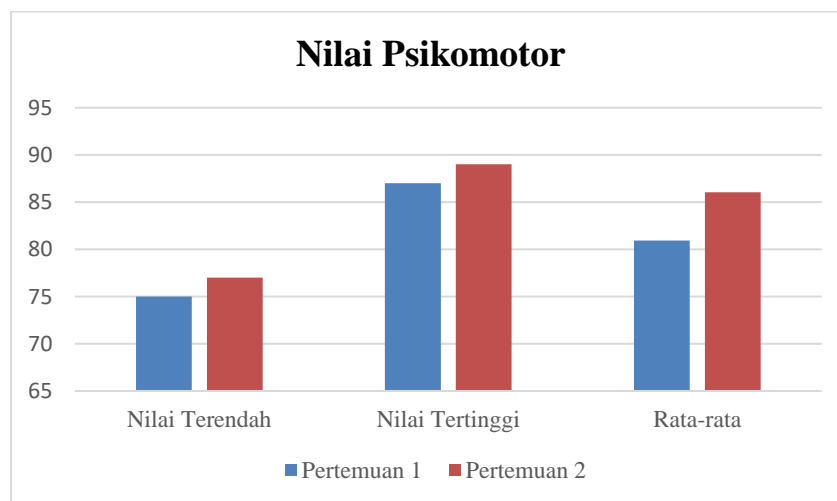
Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai Terendah	75	77
Nilai Tertinggi	87	89
Rata-rata	80.92	86.04

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.4 terjadi perbedaan yaitu nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata disetiap pertemuan. Nilai yang terendah pertemuan pertama diperoleh 75, nilai tertinggi diperoleh 87, dan nilai rata-rata diperoleh 80,92 kemudian nilai terendah pertemuan kedua



diperoleh 77, nilai tertinggi diperoleh 89, dan nilai rata-rata diperoleh 86.04. Nilai tersebut merupakan nilai dari beberapa teknik permainan bola voli yang dinilai yaitu meliputi *service*, *passing*, dan *smash*. Rekapitulasi psikomotor peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada diagram 4.3:



Gambar 4.3 Diagram

#### Rekapitulasi Nilai Psikomotor

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* bisa meningkatkan hasil belajar semua siswa, peningkatannya dapat dibuktikan dari nilai peserta didik baik nilai kognitif, afektif dan psikomotor. Peningkatan hasil belajar siswa bisa dilihat dari nilai rata-rata *posttest* yaitu 86 yang sebelumnya hanya 70,4. Selain peningkatan nilai kognitif, nilai afektif dan psikomotor juga meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir, lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *posttest* terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas KKM. Dari pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil pembelajaran dan dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. Dikarena rata-rata nilai *posttest* setelah diberi perlakuan permainan lebih tinggi. Dengan demikian pembelajaran menggunakan game atau *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran atau belajar materi permainan bola voli siswa kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran menggunakan game atau model *Teams Games Tournament* efektif atas hasil belajar materi yang dipelajari yaitu permainan bola voli siswa kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah. Hal ini sesuai dengan keefektifan yang ada dalam aspek bahwa: (1) terjadi peningkatan hasil belajar materi permainan bola voli kelas XI TKR 2 SMK Darussalam Subah sebelum di beri perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan uji t dengan diperoleh  $|t_{hitung}| > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = 8,1173700634$  dan  $t_{tabel} = 2,063898562$  dan (2) hasil pembelajaran atau hasil belajar peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) melalui nilai *posttest* atau tes akhir setelah diberi perlakuan sebanyak 25 peserta didik telah mencapai ketuntasan minimum sebagai hasil peserta didik dari penggunaan pembelajaran menggunakan game atau model *Teams Games Tournament*.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang bisa diberikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi guru

Saran untuk guru yaitu pembelajaran menggunakan game atau model *Teams Games Tournament* dapat dilaksanakan untuk variasi pada saat kegiatan belajar mengajar jadi tidak monoton dan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran menggunakan game atau pembelajaran *Teams Games Tournament* pada saat pembelajaran pendidikan jasmani sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar

#### 2. Bagi pembaca

Penggunaan pembelajaran menggunakan game atau *Teams Games Tournament* direkomendasikan penulis agar terus dikembangkan sehingga siswa aktif, tertarik dan termotivasi. Pengembangan menggunakan game atau *Teams Games Tournament* bisa dilakukan pada saat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik, efektif dan menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Nur, L. (2016). *PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA* (H. Y. M. Nandang Rusmana (ed.)). RIZQI PRESS.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). PRENADAMEDIA GROUP.
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (10th ed.). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (A. Nuryanto (ed.)). ALFABETA, cv.
- Ysh, A. Y. S. (2017). *Kapita Selekta Landasan Kependidikan* (P. Sudarmo (ed.)). Magnum Pustaka Utama.